PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 70, onsdag 8. januar 1992

Redaksjonelt

Det første PHOBOS i det nye året inneholder mye stoff, ikke minst om forskjellige kongresser og om Ares' vinterprogram. Vi håper at riktig mange av våre lesere kan tenke seg å delta både på Wincon og Scudcon; for den saks skyld er det heller ikkke så lenge til det bør dukke opp informasjonsmateriell fra Gothcon, ettersom de pleier å ha påmeldingsfrist i slutten av januar. Vi håper å kunne bringe mer nytt om flere kongresser utover i nye PHOBOS. Det er selvsagt også grunn til å oppfordre våre lesere om å slutte opp om Ares' vanlige arrangementer, både turneringer og annet. Og ikke glem at PHOBOS trenger stoff også i 1992!

SCUDCON

ARES' 1. ÅPNE SPILLDAG

Nordkanten samfunnshus lørdag 29/2 1992

For første gang skal Ares nå avholde en éndags spillfestival. Denne er lagt til lørdag 29. februar, altså skuddårsdagen. Det var egentlig meningen å kalle dette arrangementet for "Dagscon", "D-Con" eller lignende, men takker være den bestemte datoen vi havnet på, ble det etter kort tid enighet om først "Skudd-con" og så SCUDCON. Det vil bli en rekke rolle- og brettspill-turneringer, bl.a. AD&D, TERRORIST, PARANOIA, 1830 og BRITANNIA. Flere detaljer finner du inne i bladet, på side 3, sammen med resten av kvartalsprogrammet til Ares. Ytterligere detaljer og programoversikt kommer i PHOBOS 71!

WINCON 1

SE VIDERE INFORMASJON PÅ SIDE 7

Simulatorspill:

Robotkrig mann mot mann

I fjor høst ble det startet et nytt senter i Chicago, Battle Tech Center.
Virtual World Entertainments Inc (VWE) har brukt åtte år og 2,5 mill. dollar på å utvikle konseptet. Det består av en spillehall på 4.000 kvadratmeter hvor 16 spillere sitter i hver sin robotcockpit og spiller krig mot hverandre.

MARIUS KJELDAHL

Simulatorteknologien har vært i bruk lenge, særlig i det militære og innen luft- og romfart. Nå er den blitt rimeligere og kan dermed kommersialiseres og bli tilgjengelig for alle. I spillehallen i Chicago kan hvem som helst delta i kampens hete i ti minutter for 40-50 kroner. Det er fire spillere på hvert lag og robotene er fremtidens kampmaskiner, en slags superavanserte tanks.



Meget avansert

Dette er altså en blanding av en simulator og et veldig avansert TV-spill. Men i stedet for at man spiller mot datamaskinene (som spiller etter programmerte mønstre) spiller man mot andre mennesker. Det gjør det umulig å lære seg maskinens reaksjonsmønstre, slik man kan med vanlige tv-spill, og er derfor mye vanskeligere.

Hver cockpit er rikelig utstyrt med kontroller, pedaler, styrespaker osv. Når man har satt seg inn i cockpiten, lukkes denne og man er isolert fra omverdenen. En skjerm er vinduet inn i den datagenererte verden, den andre robotens datamaskin som brukes til radar, våpensystemer, robotstatus o.l. Fire høyttalere rundt hodet på spilleren gjør at man faktisk kan høre retning og avstand til forskjellige lyder underveis. En stor høyttaler i setet er for spesielle effekter.

Lagrer bilder

Datateknologien i hver cockpit er også imponerende, med hele 26 spesialbygde pc-kort i hver. Grafikken er annerledes enn på tradisjonelle (militære) simulatorer. Vanlige simulatorer beskriver objekter som en sammensetning av forskjellige mangekanter og regner ut transformasjonene fra personens posisjon og synsfelt. Virkelighetstro objekter krever et stort antall mangekanter og en utrolig rask datamaskin, noe som ikke er lønnsomt for bruk til annet enn i militære simulatorer.

VWE bruker et bibliotek av 19.000 forhåndsgenererte bilder som lagres i hver cockpits 35 MB store internlager (RAM). Bildene er laget med vanlige DAK-systemer og man bruker teknikker som skyggelegging med forskjellige lyskilder for å lage realistiske bilder. I tillegg har maskinene i hver cockpit forskjellige funksjoner innebygget, som palettmanipulasjon, skalering, zoom m.m. At bildene ligger ferdig genererte, gjør at maskinen raskt kan finne frem til de bilder den trenger og vise disse lynraskt på skjermen. Maskinene i de forskjellige cockpitene kommuniserer med hverandre via et lokalnettverk.

Vil bygge mer

VWE planlegger å åpne Battle Tech Centere i mer enn et dusin storbyer i løpet av neste år, inkludert New York, Boston, Los Angeles og Tokyo. I tillegg holder de på å utvikle enda et slikt simulatorspill – Interceptor – hvor man styrer romskip. Ifølge konstruktørene skal det bli enda mer realistisk enn Battle Tech.

Dette er kanskje det første store steget mot en ny underholdningsbransje som innen et tiår vil konkurrere med andre mer tradisjonelle tilbud som tv, kino o.l.

Men at den først og fremst ser ut til å skulle anvendes til krigs- og kampspill for barn og ungdom, istedet til f.eks. trafikkopplæring for samme grupper, må det være lov å sette et tankekors ved. Men vi er nok ennå bare ved begynnelsen, la oss også håpe at noen finner en nisje til mer praktisk bruk.

«Battle Tech Center er verdens første simulator som tillater flere brukere å spille mot hverandre samtidig. Den lar deg eksistere i en fantasiverden, en datagenerert verden som du kan utforske etter ønske. 260 kvadratkilometer med fremmed terreng, komplett med vassdrag, hindringer, skiftende vær og selvfølgelig også fienden. Du går inn i denne verden som kommandant av en BattleMech, en ti meter høy menneskeformet robot. Du kjemper mot andre BattleMechs som ikke blir styrt av datamaskiner, men av andre kommandanter som deg selv».

Slik presenterer Battle Tech Center seg selv i en brosjyre. ●

ARES

Forening for simuleringsspill

PROGRAM FOR 1. KVARTAL 1992

Samtlige møter finner sted på onsdager, i ARES lokaler i Sarpsborggaten 7 på Bjølsen. Hvis ikke annet er opplyst, starter innslag, turneringer etc. kl.18. Vi håper at kartet på den andre siden av dette programmet er tilstrekkelig til at du finner frem til oss.

8/1: 1830-turnering.
Endelig har vi kommet frem til vår store 1830-turnering. Nå har du sjansen til å vise dine evner som aksjespekulant og imperiebygger. I dette spillet skal du bygge ut, og ta kontrollen over jernbanenettet på USAs østkyst, og/eller tjene mest mulig penger. Vi håper å få tak i en vektig og hardtslående premie til vinneren, virkelig noe som gjør seg på peishylla.

22/1: James Bond turnering.
Er du en god spion? Har du ambisjoner om å bli en god spion? Eller har du bare sett for mange spionfilmer? Da vil du ha glede av dette rollespillet. Selv om du ikke fyller noen av disse "kravene", så kan vi love noen morsomme timer. Velkommen, Spion.

12/2: Civilisation opplæring.
Dette er din sjanse til å lære tidenes mest siviliserte spill. Du skal ikke slå noen i hodet. Du skal ikke gjenskape en av historiens mange og lange kriger. I Civilisation skal verden siviliseres. Klarer du å spre din sivilisasjon til alle verdens hjørner? Klarer du å skrive lover eller løse verdensproblemene? Eller bukker din sivilisasjon under i pesten?

29/2: SCUDCON
Den største begivenhet i norsk spillmiljø siden senkingen av Ringerike gymnas! En hel dag avsatt bare til spill! Vi skal prøve å arrangere AD&D, Terrorist, Paranoia, 1830, Britannia, og kanskje også Audiopunk (Det helt nye, computerstyrte og ikke helt lydløse rollespill), Dip, War at Sea og Civilisation, hvis det lar seg gjøre. Dette enestående arrangementet kommer sannsynligvis til å finne sted på Nordkanten samfunnshus, men det er ikke helt sikkert. Det eneste sikre er å forhåndspåmelde seg nå! Hvis du ikke har hørt mere fra Scudcon når Scudårsdagen nærmer seg, er det på tide å undersøke saken nærmere.

11/3: Blood Royale.
Jeg vet ingenting om Blood Royale (men det har visst noe med kaniner å gjøre?) Det er sikkert gøy, så det er bare å komme...

25/3: Hemmelig Rollespill.
Vi har ikke bestemt hvilket rollespill enda, så det hjelper ikke å fiske etter tips på forhånd. Men hvis du har lyst til å prøve et nytt eller uvant rollespill, så har du sjansen.

1/4: Brettspillturneringen avsluttes.
Oslos beste brettspiller skal kåres! I en kjempeturnering der det skal spilles: 1830, Britannia, Junta, Diplomacy, Axis & Allies, Nuclear War og Civilisation, skal foreningens beste brettspiller kåres. Vinneren kåres den 1. april 1992, uansett hvordan situasjonen ser ut da. Situasjonen kommer til å bli offentliggjort løpende i Phobos.

Samtlige turneringer vil ha en liten premie. Men vi tror nok de fleste mest vil delta for moro skyld, og eventuelt ære & berømmelse, heller enn for akkurat å vinne en (morsom) småting.

Også utenom dette programmet blir det selvsagt anledning for nye interesserte eller gamle, erfarne medlemmer til å få spilt interessante ting.

Simulasjonistisk hilsen
STYRET I ARES

FROM MY POINT OF VIEW - FREDRIK ORLYNG...
****

I denne spalten vil jeg fortelle kort om spill jeg og/eller andre har spilt i det siste. Jeg vil ogsa komme med en del spillvurderinger, hvordan vinne artikler etc.
Jeg kommer ogsa til a fortelle om hva som skjer rundt Ares, kanskje ogsa fortelle litt fra styremotene etc.

Terroristturneringen pa Ares 11/11-91

Det ble avholdt en terroristturnering i Ares' lokaler 11/11.
Terrorist er (for de som ikke vet det) et hjemmelaget rollespill.
Det gar ut pa a gjennomffore et oppdrag du far av dine overordnede, du spiller gjerne en palestiner ol (ikke rasistisk ment).
Vi Var en gruppe pa 6 arabere som skulle drepe en person som vistnok oppholdt seg i et stort hus i Oslo. Jeg spilte en fanatisk muslim som var villig til a ofre alt for oppdraget.
Vi hadde bare 11 dager pa oss, sa vi begyte a planlegge med en gang: Hovedplanen var a skaffe en tankbil med ekstremt eksplosiv gass, da vi ringte vare overordnede for a fa opplysninger om eksplosive gasser, ble telefonsamtalen selvsagt avlyttet....
Backupplanen var a storme huset.
Siden vi startet i Paris matte vi skaffe transportmidler.
Vi leide to biler, jeg kjorte den ene, og gjemte alle vapnene vare pa lure steder i bilen min.
Da vi n rmet oss grensen mot Frankrike, ble vi innblandet i en kjedekollisjon!
Jeg kom meg glatt forbi, men de andre var innesperret.
Pa den andre siden av grensen parkerte jeg bilen og ventet, og noen timer senere kom den andre bilen kjorende, helt uskadd!
Vi tok Kiel-fergen til Oslo, men da vi skulle kjore ut av baten, var det v pnet politi utenfor!!!
Den "sikre" bilen, altsa den uten vapen kom seg gjennom.
Na var det bare meg igjen, jeg satt i en lynkjapp mercedes, hadde vapen gjemt i bilen, og hadde ca 1 kg plastisk sprengstoff klar til a sprenges!
Jeg ble vinket til side, og en politimann fikk passet mitt. Han ba meg ga ut av bilen, jeg lystret selvsagt. Sa begynte de a lete gjennom bilen min, men de fant ingen ting.
Etter hvert kom det en politihund for a lukte pa bilen min, og selvsagt -den begynte a pipe.
Noen hadde lagt narkotika i det ene bildekket!
Jeg ble brutalt lagt i bakken av v pnet politi, jeg sa ingen annen utvei....
Jeg trykket pa detonatoren, og kom til Allah sammen med en del politimenn (j vla kapitalistsvin!).
Resten av gruppa kom seg heldigvis unna, de hadde jo allerede kjort.
Jeg gikk na ut av rommet en stund, og da jeg kom tilbake hadde de stormet huset der den personen vi skulle drepe var....
En person fra var gruppe overlevde, resten ble eliminert pa forskjellige vis, vi klarte ikke a drepe personen.
Oppdraget hadde mislykkes, men vi hadde ikke sa stor sjanse for a klare det: Samtlige telefonsamtaler vi tok ble avlyttet. Det var 10-20 topptrente vakter som passet pa den personen vi skulle drepe etc.
Men jeg nadde mitt mal: JEG KOM TIL ALLAH!

Days of desicion / World in flames

Jeg, Herman Ellingsen og Kim Strandebo spilte DOD forleden dag.
For de som ikke vet hva DOD er: DOD er et spill der du spiller aksemaktene eller de allierte i arene fra 1936 til krigen starter.
Du fatter mange beslutninger, og lager far stakkars sma noytrale land over pa din side. Jeg endte opp med Tyskland, Kim med Japan og Italia, og Herman med de allierte (med litt hjelp fra Kims yngre bror).

Det hele startet med at Tyskland invaderte Rhinland, USA ble sinte...
Etter hvert angrep Japan Kina, og dette endte med at Kina kapitulerte til Japan etter 4 maneder.
Japan ville ikke knuse Kina helt, sa de lot dem fa beholde noen fa ressurser (og noen fabrikker selvsagt). Men Japan tok "occupied china" + litt til.
De allierte har ikke fatt gjort noe konstruktivt enda, selv om vi er i mars/april 1937!
Tyskland derimot har kuppet Tyrkia, og flytter na de tyrkiske styrkene til den sovjetiske grensen...
Polen har inngatt en ikkeangrepsavtale med Tyskland, og det samme har Tsjekkoslovakia.
Vi fortsatt mye igjen av spillet, sa jeg vil skrive mer i et senere innlegg.

<u>Kims AD&D kampanje...</u>

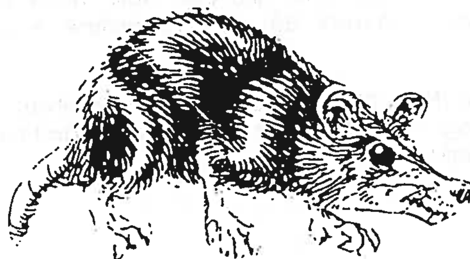
Kim startet opp en AD&D kampanje pa <u>Blindern</u> for en stund siden. Den ble etter hvert en tradisjonell monster-drep-skatter-xp kampanje.
Vi har reddet verden fra sin undergang, reddet en prinsesse fra Ravenloft, og mye mye mer.
Vi har blitt slatt til grever/grevinner alle sammen, og har fatt et lite landomrade hver, men da vi skulle dra til landomradene vare, fikk vi "ordre" om a "rense" en tomb for alt ondt...
Vi trodde dette skulle bli en lett jobb -men den gang ei...
Vi har na v rt innesperret i ca en uke, men jeg tror vi n rmer oss slutten na.
Det er en god del innlegg om denne kampanjen i Phobos for tida, sa jeg trenger vel ikke fortelle noe mer enda.
Jeg forteller mer i neste Phobos (tror jeg).

<u>Angaende avisenes syn pa rollespilling...</u>

Media har laget et slags skrekkbilde av rollespilling. Man horer om selmord og om satandyrkelse.
Personlig har jeg aldri hort om et rollespill der rollepersonene driver med satandyrkelse, de prover heller a motvirke det!
Derfor lurer jeg pa hvorfor avisene kommer med sa mye negativ kritikk av rollespilling. Er det fordi de vil selge mer?
Er det fordi de er redde for "det ukjente og f le" som rollespilling er?
Jeg bla hort om enkelte skoler som har forbydd elevene a snakke om rollespill i friminuttene siden det vistnok er satandyrkelse...
Den eneste avisartikkelen jeg har lest som ikke rakker ned pa rollespill, er en artikkel i aftenposten. Journalisten legger ikke skjul pa at han ikke vet hva rollespill er, men han omtaler det som "noe eksotisk og spennende"...
Jeg tror vi kan v re tjent med at vi far en journalist eller to til a komme pa et Ares-mote for a se hva som egentlig foregar.
Er det noen andre som har noen meninger om dette? Skriv!

<u>Angaende sosialister...</u>

Er det noe annet a si en YUCK???????



PLAY BY PHOBOS DIPLOMACY... - Fredrik Orlyng

****

Du liker a spille diplomacy, men far sjelden spilt det pga det hoye antall spillere som trenges ?
Bli med i play by Phobos diplomacy, jeg regner med at det vil starte i neste phobos -det kommer an pa antall interesserte.
Jeg har forhort meg litt om interressen for dette, og har hittil funnet 7-8 mulige spillere.
De som vil v re med pa dette, ma kontakte meg snarest -den som kommer forst til molla...
Stillingen vil bli offentliggjort i hvert nummer av Phobos, det vil da v re et kart med brikkene avmerket.
Du ma kunne standard diplomacy-regler for a v re med.

Regler:

1. Det benyttes vanlige diplomacy regler.

2. Gyldige forkortelsr pa hvert omrade er skrevet pa kartet.

3. Notasjonen for ordrene er som folger:
A Mun - Sil * Vellykket.
<u>A Mun - Sil</u> * Mislykket (understreket).
(R - Boh) * Retrett til Boh (Bohemia).
(Eliminert) * Enheten er eliminert fra spillet.
IMO * Ikke mottatt flytteordre - jeg flytter.
IMB * Ikke mottatt byggeordre - jeg bygger.
IMF * Ikke mottatt fjerneordre - jeg fjerner.
IMR * Ikke mottatt retrettordre - jeg retriterer.
(ise) * Det finnes ingen slik enhet pa brettet.
(umulig) * Ordren er umulig a gjennomfore.

4. Notasjonen for kontroll av supplysentre er som folger:
Home * Kontroll over hjemmesupplysentre.
+ Mos * Supplysenteret erobret det siste aret.
- Mos * Supplysenteret mistet det siste aret.
Mos * Supplysenteret kontrollert ogsa forrige ar.
(4) * Antall supplysentre som kontrolleres.

5. Ved innlevering av trekk skal retretter for aktuelle enheter vaere spesifisert. Betingede retrettordre er tillatt. Retrettene skal skrives i prioritert rekkefolge.

6. Fjerne/byggeordre skal spesifiseres hvert hosttrekk. Betingede fjerne/byggeordre er tillatt. Fjerning/bygg skal ha prioritert rekkefolge.

7. Hvis du glemmer a skrive retrettordre , vil jeg retritere for deg hvis nodvendig.

8. Hvis du ikke leverer/leverer ufullstendig byggeordre vil jeg byge for deg.

9. Hvis du ikke leverer inn trekk vil jeg flytte for deg.

10. Det er lov til a sende inn kunngjoringer til hvert spill, ring meg hvis dette er onskelig.

11. For a vinne diplomacy ma du oppfylle ett av disse kravene:
* Seier alene : Minst 18 supplysentre.
* To-delt seier : 21 supplysentre til sammen + at den minste makten som er med pa en to-delt seier ma kontrollere minst 3 sentre mer enn den storste makten som ikke er med pa seieren.
* Tre-delt seier : Minst 24 supplysentre + over.

Alle trekk ma vaere HOS MEG fredagen for Phobos kommer ut (Phobos kommer ut hver 1. og 3. onsdag i maneden. Somling hos postvesenet er ikke mitt problem!

Fredrik Orlyng
Arvollveien 9
0590 Oslo
Tlf: (02)-658798

WINCON 1

SPILLFESTIVALEN i Arendal 21-23 februar 1992

Det er med stor glede at vi i KAOS kan tilby en con til alle som synes at det er for lang tid mellom ArCon og HexCon. Denne con'en heter WinCon, som alle observante spillere helt sikkert har lagt merke til, og den foregår på Arendal Gymnas i Arendal, Aust-Agder. Lokalene er vel egnet, og de ligger sentralt. Kongressen starter kl. 17.00 på fredag den 21. i 2. 1992 og slutter rundt omkring kl 15.00 på Søndag den 23.2.1992. Vi har begynt den harde organiseringen allerede, som dere kanskje ser, og det ser ut til at vi skal kunne klare å arrangere en aller tiders kongress.

KAOS står i dette tilfelle ikke for kaos, men for Klubb for Arendal og Omegn Spillere. Dette kan lett høres forvirrende ut, men bare bruk initialene. WinCon kommer fra de to engelske ordene winter og congress, som betyr henholdsvis vinter og kongress, og grunnen til dette navnvalget er at kongressen foregår om vinteren, og kongress burde forklare seg selv tålelig greit.

PROGRAM

Vi følte at det var riktig å gi en foreløpig oversikt over hvilke spill vi vil ha og tilby. Hvis vi har glemt det spillet som du (og hundre andre spill-gale folk) spiller, ta kontakt, og vi vil forsøke å flette det så godt som mulig inn i teksten. Her kan dere få en grei oversikt over programmet, og vi vil i tillegg sende ut en ny informasjonsbrosjyre i løpet av månedsskiftet januar/februar. De som velger å melde seg på tidlig, vil automatisk få tilsendt den nye informasjonsbrosjyren. Den vil inneholde opplysninger om turneringene, samt påmeldingsskjema, og alle andre praktiske opplysninger som er greie å vite. Skriv gjerne hvis du vil vite mer.

ORGANISERING

Vi føler at vi har kommet godt i gang med arrangeringen av WinCon, men det er mye som gjenstår. Vi er imidlertidig på utkikk etter spill-ledere i alle rollespill, samt gopliere, ellers vil arrangørene bli tvunget til hver og en å ta på seg ti manns byrde. Vi ønsker desperat arrangører til følgende spill, nemlig Call of Cthulhu og Battle for Moscow. Vi vil gjøre det mer attraktivt å arrangere noe, så alle som tar på seg et arrangement vil få komme gratis inn på kongressen. Vi søker en god AD&D modul, så de som ønsker å tjene kr 200,- kan sende inn en modul til oss før 31/1-1992. Beste modul vil bli honorert med kr 200,-, så det er bare å sette i gang å skrive.



Brettspill

Axis & Allies

Nok en gang vil vi gi maktsyke menneseker anledning til å ta over der hvor Adolf og Hirohito måtte gi opp. Muligheten til å erobre verden er der, og det er bare å gripe sjansen. Knus kommunismen, invader England og gjør USA til en lydstat under Japan noen årtier for tidlig.

Britannia

Britannia er et greit og enkelt system, hvor en skal invadere de Britiske Øyer flere ganger fra romerne til Willhelm Erobreren. Knus han i dette spillet, og vær med på å forandre historien ved å spille Britannia.

Diplomacy

I dette spillet gjelder det å legge Europa under seg ved hjelp av diplomati og strategi. Spillet foregår omkring år 1900. I dette spillet er det flere lumske tanker en det var i hodet til Adolf. Vi kommer til å kjøre en forbedret(?) versjon av Borger Borgersens ArCon-arrangement. Vi regner med god oppslutning til Diplomacy turneringen.





Junta

Junta er et meget underholdende spill hvor en rollespiller militærjuntaen i en bananrepublikk. Her er det utdeling av u-hjelps penger, og den spilleren som klarer å karre til seg mest penger på sin sveitsiske bankkonto, vinner. Vis hvor slett din natur er, og vinn Junta-turneringen.

Battle for Moscow*

Et brettspill fra slaget om Moskva. Spillet er enkelt å lære, og passer godt som et opplæringsspill.

Car Wars

Synes du det høres gøy ut å utstyre bilen din med maskingevær, lasere og bombekastere, så er dette spillet for deg. Nærmere regler for hvordan bilene kan bli utstyrt, vil komme i Info 2. Vi anbefaler alle som likte "The Wraith" og "Mad Max" filmene" dette spillet.

I alle turneringer merket med *, trenger vi arrangører.
I alle rollespill trenger vi spilledere.

Rollespill

Advanced Dungeons&Dragons

Vi skal selvfølgelig arrangere et AD&D scenario. Vi har funnet en arrangør, men vi ønsker å engasjere alle de kreative menneskene der ute til å skrive en modul, så har du lyst til å tjene kr 200, skriv en modul å send den til oss. Beste modul blir belønnet med 200 kr. Hvis vi ikke mottar noen modul, blir vi hevngjerrige, og lager noe selv.

Call of Cthulhu*

Nok en gang vil det være mulig for alle som liker skrekk og blod å utforske verdenen til H.P. Lovecraft. Vi blir motarbeidet av okkulte krefter, så en arrangør ettersøkes. Hvis du kunne tenke deg å arrangere CoC, så slipper du gratis inn, samtidig som du gjør oss veldig glade.

Middle Earth RolePlaying

Vi ønsker å tilby alle J.R.R.Tolkien fans muligheten til å spill i hans fantastiske verden Middle Earth. Vi har faktisk arrangør, men vi trenger spilledere, så vi oppfordrer alle de som meldte seg på som spilledere til ArCon, om å stille seg til vår rådighet.

Paranoia

Alpha Complex er nok en gang oversvømt av mutanter og forrædere, og det er nok en gang opp til Datamaskinens lojale Troubleshooters å utrydde alt slags mutant og kommunist avskum, og redde Alpha Complex og Datamaskinen. Et enkelt system, og et meget underholdene rollespill.

ARENDAL by NIGHT

Hvis du alltid har ønsket å banke Arne Myrdal, Blitz eller bare alle andre, så er Arendal by Night spillet for deg. Hvis du rett og slett bare kunne tenke deg å sjekke opp damer, råkjøre med buss gjennom sentrum eller kaste brannbomber på politistasjonen, så oppfordrer vi deg til å teste dette spillet. Vi ønsker å gjøre dere oppmerksomme på at dette spillet vil bli begrenset med spillledeere, så de som ønsker å delta bør betale allerede nå, så vil dere bli prioritert. Vanlige våpen vil bli: Bil-jekk, knust flaske, baseball bat o.l. Ha det gøy på byen.

I alle turneringer merket med *, trenger vi arrangører.
I alle rollespill trenger vi spilledere.



DIVERSE
Info 2

Vi vil sende ut nærmere opplysninger i slutten av januar/ begynnelsen av februar, og de vil her også bli en skjematisk oversikt over spillene, og alle som betaler inn før, vil få Info 2 automatisk.

Forhåndspåmelding innen 11/2:...............100,-
Påmelding etter 11/2 eller ved døren:.......150,-
Dagsbilletter ved døren:............................80,-
Det koster ingenting å delta i noen av turneringene.

DIVERSE

Servicetilbud

Det vil bli servert pizza,brus o.l. kontinuerlig under kongressen. Det er fullt mulig å overnatte i lokalene, og til dette formål er det satt av en gymsal eller to, det er avhengig av hvor mange som kommer.

I et stort felleslokale vil det være mulig å få informasjon og melde seg på spill under hele kongressen. Vi vil sette opp lister, og hvis det er noe en ikke forstår, er det bare å henvende seg til våre utmerkede informasjonsansvarlige. Vi vil i tillegg gi beskjed over callingsystemet hvis det er noe spesielt.

Det vil være mulig å sette bilen sin fra seg utenfor kongress lokalet, og dette kommer da ikke til å koste noe. I tillegg vil kjøretøyet stå trygt, da erfaringer viser at kjetting og porter stopper det meste.

Vaktmannskap

Vi har leid inn noen dørvakter fra et av de lokale diskotekene for å holde mobben unna, og dette har de så god erfaring med, at vi tror det kommer til å gå greit. Vi advarer mot å oppføre seg dårlig under kongressen, ellers vil vi pusse vakthundene på de skyldige(dette er noe vi er nødt til å si, men vi tror ikke det kommer til å bli noe problem, fordi alle vet at spillere er generelt meget rolige mennesker).

Film

Vi vil vise film 24 timer i døgnet, og filmprogrammet vil bestå av skrekk, krigsfilmer og science fiction filmer. Vi vil vise filmene nede i kjelleren på bygget, på en større skjerm(forhåpentligvis).

Påmelding

Det er ikke anledning til å påmelde seg selv til noe som helst før den andre informasjonsbrosjyren kommer ut, men for de som ønsker å sikre seg plass på kongressen, er det bare å betale inn kr 100,- til

POSTGIROKONTO 0825 016 79 12
WinCon v/ Christian Flørenes
Villaveien 16
4816 KOLBJØRNSVIK

Disse vil få fortrinnsrett til de forskjellige arrangementene samtidig som de vil motta Info 2 med en gang den er ferdig.

Salg

Det er mulig for alle å selge, det være seg privatpersoner eller firmaer. Alle som ønsker å selge noe under kongressen bes henvende seg til formannen eller en av de ansvarlige i teknisk seksjon. Ellers vil gjøre oppmerksom på det vil bli avholdt en auksjon.

Auksjon

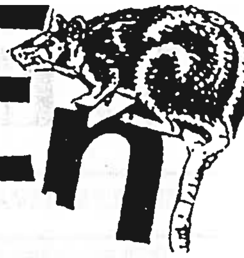
Det vil bli avholdt en auksjon, der det er mulig å få tak i de rareste spill, til de merkeligste priser. Det vil bli avholdt etter ArCon-mønster.

Killer*

Killer burde det bli, men vi har for øyeblikket ingen arrangør, men vi håper dette er et midlertidig problem. Ellers får vi sette noen av de lokale snikmordere til arbeidet.

Komitéen
Formann: Inge Kristoffersen ....(tlf. 041-16245)
Teknisk: Sigurd Brinch.........................(tlf. 041-16090)
Steinar Andreassen..............(tlf. 041-15702)
Kasserer:Christian Flørenes............(tlf. 041-10905)
Informasjon:Sven Emil Skretteberg(tlf. 041-15611)
Terje Melhus Line..................(tlf. 041-10153)

frA kloAkKEn



Våre utsendte medarbeidere vet å fortelle at det nyåpnete FANTASTICO skal ta opp kampen med AVALON på spillfronten. Hvis dette fører til større utvalg på spill-siden (i begge butikker) og lavere priser så applauderes det!

Henning Fjøs (ivrig spiller) har gått til innkjøp av fargeprinter til kr 8500 for å produsere penger & items til AD&D verdenen sin. Noe mer ubekreftede er ryktene om at Geir Gaaslid har leiet Oslo Spectrum for å spille hele EUROPA serien som kampanje.

Are Garnåsjordet har som nyttårsforsett å spille mer.

Tor Fuglerud avholdt sitt årlige bursdag selskap fredag 3. juledag. Det ble både spillt og drukket alkohol. Øyvin Wormnæs tapte i Talisman.

Førejulsprogrammet med den ikke ukjente Geir Asslid har sikkert blitt sett av mange av våre lesere. Hvor utrolig det enn kan virke later de fleste til å mene at Flaasli kom godt ut av det. Eneste innvending kan være at mange mener at han sin vane tro var altfor beskjeden når han anslo antall rollespillere (50000) i Norge. Mer Geir i NRK! (?)

I Norges eldste rollespillkampanje er karakterene Lemminkainen(Helge Nesøen) og Müller(Geir Gaslid) blitt bitre uvenner. Müller foretok et skjendig mord på noen slanger (som kanskje voktet en skatt?) noe rangeren Lemminkainen reagerte (noen vil si overreagerte) sterkt på. Riktignok er rangere opptatt av natur etc. men vi har foreløpig ikke fått det bekreftet at Lemminkainen har meldt seg inn i Belona.

ARES brettspillturnering
Poengberegning

Navn:	Poengsum
Fred Førde	20
Rune Mortensen	17
Yngvar Sørensen	8
Tomas H. Mørkrid	5
Fredrik Ørlyng	2
Tor Åge B. Hansen	0
Atle Brant	0
Herman Ellingsen	0
Sten Hugo Hiller	0